

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D

“SEPOTONG ROTI”

LAPORAN TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Ahli Madya
Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh:

KHAIRUNNISA
NIM. 1400083033

PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2018

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

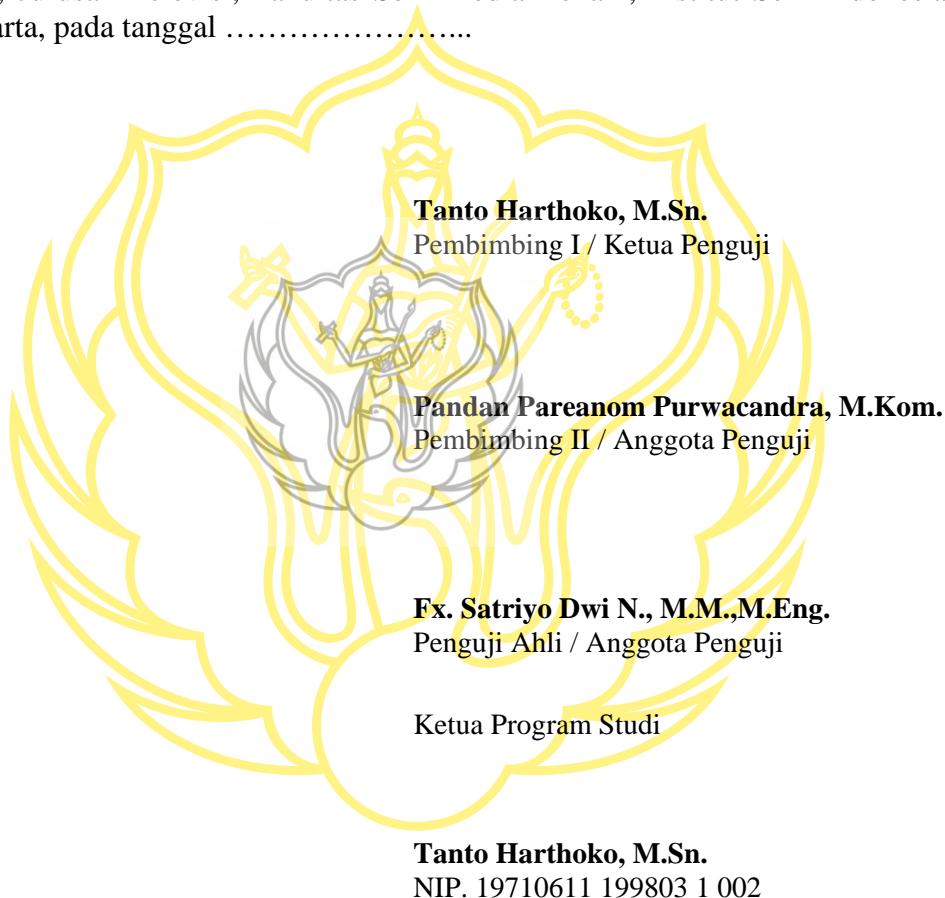
PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “SEPOTONG ROTI”

Disusun oleh:

Khairunnisa

NIM. 1400083033

Pameran, penayangan, dan laporan tertulis Tugas Akhir karya seni animasi telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal



Mengetahui,
Dekan

Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP. 19610710 198703 1 002

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini,

Nama : Khairunnisa

No. Induk Mahasiswa : 1400083033

Judul Tugas Akhir : PENCiptaan FILM ANIMASI 2D
“SEPOTONG ROTI”

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 17 Januari 2018

Yang menyatakan

Khairunnisa
NIM. 1400083033

*NB : * bermaterai sesuai ketentuan*

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

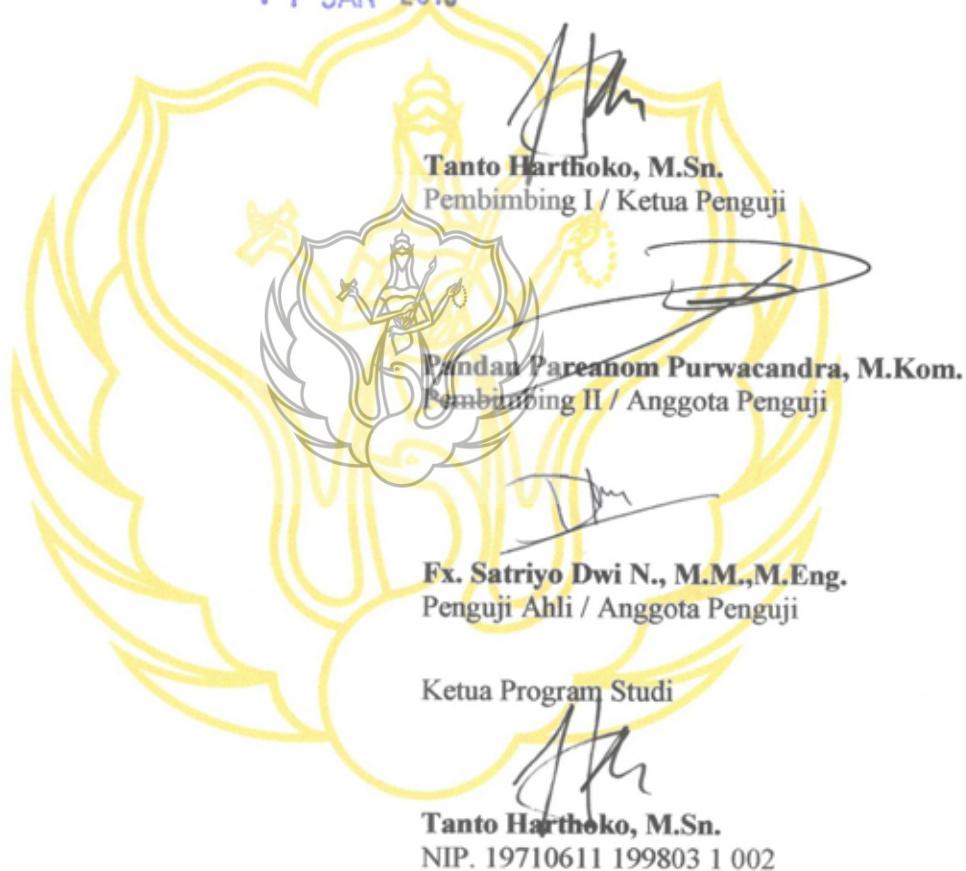
PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “SEPOTONG ROTI”

Disusun oleh:

Khairunnisa

NIM. 1400083033

Pameran, penayangan, dan laporan tertulis Tugas Akhir karya seni animasi telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal ...
17 JAN 2018



Mengetahui,
Dekan

Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP. 19610710 198703 1 002





KATA PENGANTAR

Puji syukur atas Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan kasih sayang-Nya, sehingga dapat menyelesaikan proses perkuliahan di Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.

Karya tugas akhir dan penyusunan laporan ini merupakan syarat kelulusan mata kuliah Tugas Akhir sekaligus syarat kelulusan di Program Studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Mata kuliah tugas akhir ini adalah matakuliah terakhir untuk mempraktikkan ilmu yang selama ini sudah dipelajari selama masa perkuliahan kedalam sebuah karya.

Penyusunan laporan karya tugas akhir penciptaan film animasi 2D “Sepotong Roti” tidak akan terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak, mulai dari praproduksi, produksi, dan pascaproduksi sampai tersusurnya laporan. Oleh karena itu diucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Kedua Orang Tua yang selalu member dukungan dan memberikan ide terhadap karya tugas akhir ini;
2. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Marsudi, S. Kar., M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Media Reka;
4. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi dan Dosen Pembimbing I;
5. Pandan Pareanom Purwacandra, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II;
6. Fx. Satriyo Dwi N., M.M.,M.Eng. selaku dosen penguji;
7. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
8. Teman-teman angkatan 2014 Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;

9. M. Maladz Adli, M. Fahzar Adha, Novriansyah, serta teman-teman yang telah membantu menyelesaian animasi.

Disadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Semoga hasil akhir penciptaan karya tugas akhir film animasi “Sepotong Roti” dapat memberikan manfaat. Diharapkan Kritik dan saran guna memperbaiki laporan dan menambah wawasan dimasa mendatang.

Yogyakarta,

Khairunnisa



ABSTRAK

Kita sering sekali melihat hewan-hewan yang terlantar di jalanan banyak yang sakit hanya karena kelaparan. Banyak hewan yang disakiti banyak juga yang disiksa untuk diambil bulunya, giginya, kuitnya, dan lain-lain untuk kepentingan manusia. Film animasi “Sepotong Roti” bertema hewan menggunakan teknik dua dimensi *frame by frame* dengan pewarnaan yang lembut, menceritakan kisah seekor kucing yang mencuri untuk memberi makan anak-anaknya.

Kata Kunci : Animasi, Dua Dimensi, Hewan, Sepotong Roti.



DAFTAR ISI

| | |
|--|-----|
| KATA PENGANTAR | iv |
| ABSTRAK..... | vi |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR GAMBAR..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 2 |
| C. Tujuan | 2 |
| D. Sasaran | 3 |
| E. Indikator Capaian Akhir | 3 |
| 1. Praproduksi | 4 |
| 2. Produksi..... | 5 |
| 3. Pascaproduksi..... | 7 |
| BAB II EKSPLORASI | 8 |
| A. Landasan Teori | 8 |
| 1. Film | 8 |
| 2. Animasi | 8 |
| 3. Dua belas Prinsip Animasi | 9 |
| 4. Perkembangan Anak | 12 |
| B. Tinjauan Karya | 13 |
| 1. <i>Omelette – Madeline Sharafian</i> | 14 |
| 2. <i>TVCM Pazzledra Game (パズドラ) – Gungho</i> | 15 |
| 3. <i>Ernest and Celestine – StudioCanal</i> | 17 |
| 4. <i>Peanut Tv Series – Cartoon Network</i> | 18 |
| BAB III PERANCANGAN | 20 |
| A. Cerita..... | 20 |
| 1. Tema..... | 20 |
| 2. Sipnosis | 20 |
| 3. Visualisasi | 21 |
| 4. <i>Treatment</i> | 21 |
| 5. Naskah/Skenario | 22 |

| | |
|---|----|
| B. Desain | 25 |
| 1. Karakter..... | 25 |
| 2. Lingkungan | 27 |
| 3. Musik dan Efek suara..... | 27 |
| 4. <i>Storyboard</i> | 28 |
| BAB IV PERWUJUDAN | 30 |
| A. Praproduksi | 30 |
| 1. Konsep Dasar | 30 |
| 2. Sinopsis | 30 |
| 3. <i>Treatment</i> | 31 |
| 4. Skenario..... | 32 |
| 5. Desain karakter..... | 34 |
| 6. <i>Storyboard</i> | 37 |
| 7. <i>Animatic Storyboard</i> | 37 |
| B. Produksi | 38 |
| 1. <i>Asset</i> | 38 |
| 2. <i>Key Frame & Inbetween</i> | 38 |
| 3. <i>Coloring</i> | 39 |
| C. Pascaproduksi | 41 |
| 1. <i>Compositing & Efek visual</i> | 41 |
| 2. <i>Scoring & Sound effect</i> | 46 |
| 3. <i>Editing & final Render</i> | 50 |
| BAB V PEMBAHASAN..... | 52 |
| A. Pembahasan Isi Film | 52 |
| 1. Preposisi | 52 |
| 2. Konflik | 53 |
| 3. Penyelesaian..... | 54 |
| B. Perbandingan Karya..... | 54 |
| 1. Cerita | 55 |
| 2. Teknik | 56 |
| 3. Konsep Visual | 58 |
| 4. Desain Karakter..... | 61 |
| C. Penerapan Prinsip Animasi | 62 |
| 1. <i>Squash and Stretch</i> | 62 |

| | | |
|--------|---|----|
| 2. | <i>Anticipation</i> | 63 |
| 3. | <i>Staging</i> | 64 |
| 4. | <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i> | 65 |
| 5. | <i>Follow Through and Overlapping</i> | 66 |
| 6. | <i>Slow in Slow Out</i> | 67 |
| 7. | <i>Arcs</i> | 68 |
| 8. | <i>Secondary Action</i> | 69 |
| 9. | <i>Timing and Spacing</i> | 70 |
| 10. | <i>Exaggeration</i> | 71 |
| 11. | <i>Solid Drawing</i> | 71 |
| 12. | <i>Appeal</i> | 72 |
| D. | Anggaran biaya dan Harga Jual Animasi | 73 |
| 1. | Biaya Perlengkapan..... | 73 |
| 2. | Biaya Tenaga Kerja..... | 73 |
| 3. | Biaya <i>Overhead</i> | 74 |
| 4. | Biaya <i>Merchandise</i> | 74 |
| E. | <i>Timeline</i> | 75 |
| BAB VI | PENUTUP | 76 |
| A. | Kesimpulan | 76 |
| B. | Saran | 77 |
| | DAFTAR PUSTAKA | 78 |
| | LAMPIRAN..... | 79 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1. 1 Pipeline | 3 |
| Gambar 2.1 Omelette – Madeline Sharafian | 14 |
| Gambar 2.2 Omelette – Madeline Sharafian | 14 |
| Gambar 2.3 Iklan Pazzledra Game | 15 |
| Gambar 2.4 Iklan Pazzledra Game | 16 |
| Gambar 2.5 Movie Ernest and Celesteline (Studio Canal)..... | 17 |
| Gambar 2.6 Movie Ernest and Celesteline (Studio Canal)..... | 17 |
| Gambar 2.7 Animasi Series Peanuts..... | 18 |
| Gambar 2.8 Animasi Series Peanuts..... | 19 |
| Gambar 3.1 Desain Karakter Induk Kucing | 25 |
| Gambar 3.2 Desain awal Karakter Tama..... | 26 |
| Gambar 3.3 Desain awal Karakter Anak Kucing | 26 |
| Gambar 3.4 <i>Storyboard</i> awal Seporong Roti | 28 |
| Gambar 3.5 <i>Storyboard</i> awal Sepotong Roti | 29 |
| Gambar 4.1 Tama <i>Body Sheet</i> | 34 |
| Gambar 4.2 Induk Kucing | 35 |
| Gambar 4.3 Anak Kucing | 36 |
| Gambar 4.4 <i>Storyboard</i> | 37 |
| Gambar 4.5 <i>Background</i> dan <i>Property</i> | 38 |
| Gambar 4.6 <i>key frame</i> | 39 |
| Gambar 4.7 <i>Inbetween</i> | 39 |
| Gambar 4.8 <i>line</i> karakter Tama | 40 |
| Gambar 4.9 <i>Coloring</i> Tama | 40 |
| Gambar 4.10 Proses Compositing Shot 1 | 41 |
| Gambar 4.11 Proses Compositing Shot 7 | 42 |
| Gambar 4.12 <i>Compositing</i> 01 | 44 |
| Gambar 4.13 <i>Compositing</i> 02 | 44 |
| Gambar 4.14 <i>Compositing</i> 03 | 45 |
| Gambar 4.15 <i>Compositing</i> 04 | 45 |
| Gambar 4.16 Sibelius..... | 46 |
| Gambar 4.17 Cubase..... | 47 |
| Gambar 4.18 Proses <i>Editing</i> menggunakan <i>software Adobe Premiere</i> | 50 |
| Gambar 4.19 Proses Penambahan Transisi <i>Push shot</i> 15 | 51 |
| Gambar 5.1 Tama makan roti | 52 |
| Gambar 5.2 Induk Kucing menyelinap masuk ke rumah | 53 |
| Gambar 5.3 induk kucing mencuri roti | 53 |
| Gambar 5.4 Tama terkejut | 54 |
| Gambar 5.5 Animasi pendek Omelette | 55 |
| Gambar 5.6 Animasi pendek Sepotong Roti | 56 |
| Gambar 5.7 Iklan game Pazzledra | 57 |
| Gambar 5.8 Animasi pendek Sepotong Roti | 57 |
| Gambar 5.9 Animasi iklan game Pazzledra..... | 58 |
| Gambar 5.10 Animasi pendek Sepotong Roti | 59 |

| | |
|--|----|
| Gambar 5.11 Movie Ernest and Celestine | 60 |
| Gambar 5.12 Animasi pendek Sepotong Roti | 60 |
| Gambar 5.13 Animasi seris Peanut..... | 61 |
| Gambar 5.14 Animasi pendek Sepotong Roti (Tama berlari) | 61 |
| Gambar 5.15 <i>Stretch</i> film animasi pendek Sepotong Roti..... | 62 |
| Gambar 5.16 <i>Squash</i> film animasi pendek Sepotong Roti | 63 |
| Gambar 5.17 <i>Anticipation</i> film animasi pendek Sepotong Roti | 64 |
| Gambar 5.18 <i>Staging</i> film animasi pendek Sepotong Roti..... | 65 |
| Gambar 5.19 Penerapan prinsip animasi <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i> .. | 66 |
| Gambar 5.20 Penerapan prinsip animasi <i>Follow Trough and Overlapping</i> | 67 |
| Gambar 5.21 Penerapan prinsip animasi <i>Slow in Slow Out</i> | 68 |
| Gambar 5.22 Penerapan prinsip animasi <i>Arches</i> | 69 |
| Gambar 5.23 Penerapan prinsip animasi <i>Secondary action</i> | 70 |
| Gambar 5.24 Penerapan prinsip animasi <i>Timing and Spacing</i> | 70 |
| Gambar 5.25 Penerapan prinsip animasi <i>Exaggeration</i> | 71 |
| Gambar 5.26 Penerapan prinsip animasi <i>Solid Drawing</i> | 72 |
| Gambar 5.27 Penerapan prinsip animasi <i>Appeal</i> | 73 |
| Gambar 5.28 Timeline | 75 |



DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.1 Arah Tahapan Perkembangan..... | 13 |
| Tabel 3.1 Treatment..... | 21 |
| Tabel 4.1 Treatment..... | 31 |
| Tabel 4.2 Data <i>compsiting animasi</i> “Sepotong Roti” | 42 |
| Tabel 4.3 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 01 | 44 |
| Tabel 4.4 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 02 | 44 |
| Tabel 4.5 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 03 | 45 |
| Tabel 4.6 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 04 | 45 |
| Tabel 5.1 Tabel Biaya Perlengkapan | 73 |
| Tabel 5.2 Tabel Biaya Tenaga Kerja | 73 |
| Tabel 5.3 Tabel Biaya <i>Overhead</i> | 74 |
| Tabel 5.4 Tabel Biaya <i>Merchandise</i> | 74 |



BAB I **PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk sosial yang setiap hari berinteraksi dengan sesama manusia maupun dengan hewan, seperti saat bermain dengan hewan peliharaan hingga pergi liburan ke kebun binatang. Hewan juga memiliki perasaan nyaman dan bahagia setelah diperlakukan dengan baik oleh manusia.

Hewan merupakan makhluk yang juga membutuh perlindungan dan kasih sayang. Banyak manusia yang memperlakukan hewan dengan tidak selayaknya seperti membunuh untuk diambil bulunya, kulitnya, giginya, dsb untuk keperluan aksesoris dan *fashion* membuat banyak hewan yang punah. Seperti berita yang diambil dari Liputan6 (20 okt 2015); “foto penyiksaan terhadap hewan primata yang diikat dan diajak *selfie*. Lalu ada bagi, pembantaian kucing hutan yang diduga dilakukan mahasiswi di salah satu perguruan tinggi di Jember”.

Selain hewan-hewan yang diburu, ada juga hewan2 kecil yang jarang diperhatikan ternyata membutuhkan perhatian seperti anjing dan kucing liar. Ada banyak kasus yang menelantarkan hewan peliharaannya salah satunya karena sudah bosan, sehingga banyak sekali hewan terlantar yang sakit, kelaparan, bahkan mati di pinggir jalan. Hal yang seperti ini juga mempengaruhi kebersihan lingkungan di sekitar kita, bisa membawa penyakit untuk keluarga dan tetangga. Dari hal seperti inilah muncul ide untuk membuat animasi pendek mengenai hewan yang ada di lingkungan sekitar seperti kucing. Ide cerita dalam animasi pendek ini pun dikembangkan lagi sehingga memiliki konflik dan pesan.

Film adalah media hiburan yang dapat menyampaikan sebuah pesan berupa visual dan suara. Adapun macam-macam film yaitu film pendek, film serial, *movie*, dokumenter dan film animasi. Untuk membuat film animasi, ada beberapa teknik yang dapat dipilih dan dikembangkan oleh animator dan pelaku kreatif seperti teknik *cut out* 2D atau *puppet* animasi, 2D, 3D, dan *stop motion*.

Ide pembuatan animasi pendek ini dibuat dengan menggunakan teknik dua dimensi yang dibuat secara *frame by frame* berjudul Sepotong Roti, menceritakan seekor induk kucing yang mencuri makanan seorang anak kecil untuk memberi makan anak-anaknya.



B. Rumusan Masalah

Berdasarkan yang sudah diuraikan diatas dapat ditarik beberapa rumusan masalah:

1. Bagaimana membuat film animasi dua dimensi yang mengangkat tema hubungan antara manusia dan hewan?
2. Bagaimana menyampaikan pesan yang terkandung dalam cerita “Sepotong Roti” agar tersamaikan dengan baik ke dalam bentuk animasi?

C. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya animasi Sepotong Roti sebagai berikut:

1. Dapat menyampaikan pesan yang terkandung dalam cerita ke dalam bentuk animasi
2. Dapat menumbuhkan rasa empati terhadap hewan pada anak melalui Animasi pendek ini
3. Dapat membawa emosi penonton melalui film animasi.

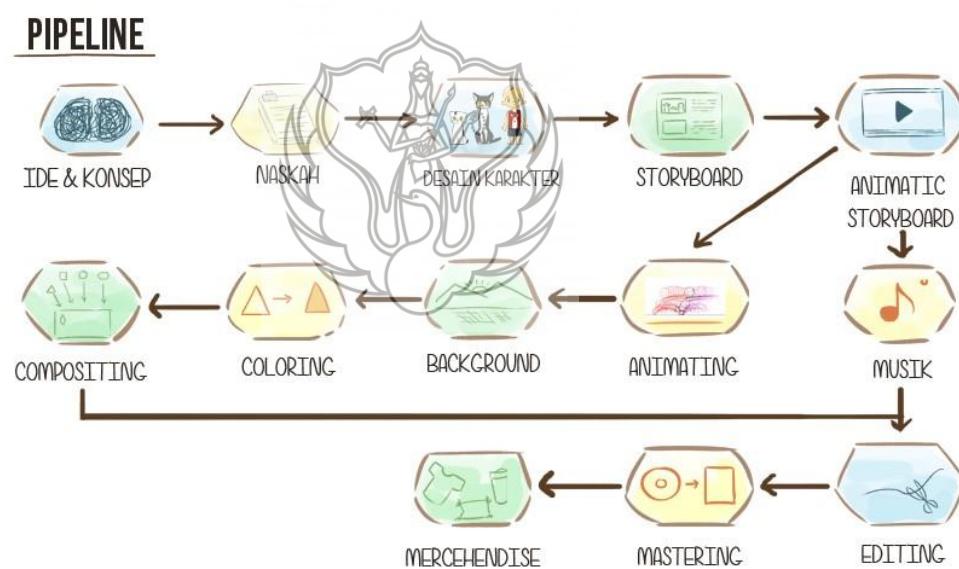
D. Sasaran

Target audien animasi pendek Sepotong Roti ini sebagai berikut:

1. Umur : 10 tahun ke atas
2. Jenis kelamin : laki-laki maupun perempuan
3. Status sosial : Semua golongan
4. Negara : Internasional

E. Indikator Capaian Akhir

Capaian Akhir dari proyek tugas akhir ini sampai menghasilkan animasi yang utuh yaitu dengan beberapa tahapan sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Pipeline

| | |
|---------------|--|
| Judul Karya | : Sepotong Roti |
| Desain Karya | : <i>Short Movie Animation</i> |
| Teknik | : Animasi 2D <i>Digital Hand Drawing</i> |
| Durasi | : 1 menit 20 detik |
| Audio | : <i>Background Music, Sound Effect, non dialoge</i> |
| Target Audien | : 10 tahun keatas |

| | |
|---------------|---|
| <i>Genre</i> | : Drama |
| Format video | : <i>HDTV 1920x1080 px 16:9 24 frame per second</i> |
| <i>Render</i> | : Format .mp4 H264 |

1. Praproduksi

a. Konsep

konsep merupakan bentuk visual yang akan ditampilkan dalam animasi. Konsep sangat penting, karena ini juga akan menentukan penilaian penonton. Konsep yang ingin ditampilkan dalam animasi pendek Sepotong Roti yaitu konsep dengan *texturing*, pewarnaan yang tidak terlalu keras pada *background*, dan tampilan yang cerah dengan tambahan *highlight* untuk menunjukkan waktu pagi yang cerah.

b. Penulisan Cerita

Setiap orang berbeda-beda dalam penulisan cerita. Penulisan cerita dalam animasi pendek Sepotong Roti ini diawali dengan kebebasan menulis, setelah memiliki beberapa cerita yang telah ditulis secara kasar, lalu akan dipilih yang terbaik. Setelah itu cerita disempurnakan lagi hingga ditulis dalam bentuk sinopsis, *treatment*, dan scenario.

c. Desain Karakter

Dalam pembuatan desain karakter tahap awal adalah dengan membuat *character concept art* setelah *fix* kemudian desain karakter dibuat dalam bentuk *model sheet*, *action sheet*, dan *expression sheet* sebagai panduan dalam proses *animating*. Desain karakter yang terdapat dalam animasi pendek Sepotong Roti diawali dengan konsep yang tergolong agak ribet untuk proses

produksi nantinya, sehingga karakter – karakter ini banyak mengalami perubahan desain. Melalui beberapa banyak proses seperti desain awal, siluet, sifat, sampai pemilihan warna khas untuk karakter.

d. *Layout*

Layout hampir mirip dengan peta, tetapi bukan. *Layout* merukan konsep *background* yang dituangkan dalam gambar detail setiap penempatan rumah, rumput, kursi, dsb dalam animasi yang ingin dicapai. Animasi pendek Sepotong Roti memngambil *setting* di luar ruangan, sehingga *layout* atau konsep *background* yang dibuat memiliki banyak perspektif, perumahan, dan pohon – pohon.

e. *Storyboard*

Storyboard akan dibuat dalam dua jenis, yaitu *Storyboard panel* dan *animatic storyboard*. *Storyboard* panel yang dibuat untuk animasi Sepotong Roti dibuat berwarna hitam-putih untuk memudahkan dalam melihat jarak setiap benda saat melakukan produksi dan pasca produksi. *Animatic storyboard* Sepotong Roti yang sudah menjadi acuan dalam proses pembuatan selanjutnya disertakan dengan kunci gerakan sehingga lebih memudahkan dalam pembuatan *background music*.



2. Produksi

a. *Background Music*

Musik yang digunakan adalah *background music* yang melatar aksi dalam film. *Background Music* Sepotong Roti akan dikerjakan oleh tim Sepotong Roti untuk menyempurnakan film animasi pendek 2D Sepotong Roti.

b. Sound Effect

Merupakan musik yang mendukung *background music* seperti suara mengunyah dan suara terjatuh. Setiap film pasti membutuhkan *sound effect* termasuk animasi pendek Sepotong Roti, salah satunya adalah efek suara karakter Tama sedang mengunyah dalam animasi pendek Sepotong Roti.

c. Background

Pembuatan *background* diawali dengan sketsa, selanjutnya clean up dan coloring. Dalam pembuatan background Sepotong Roti menggunakan warna – warna yang lembut dan bertextur.

d. Key Animation

Key animation adalah kunci gerakan yang akan mempengaruhi *timing* dalam animasi seperti cepat atau lambatnya suatu gerakan. Dalam pembuatan *key animation* tahap awal adalah dengan membuat *rough key animation*, yaitu sketsa animasi yang masih berbentuk kasar. Cara ini juga dilakukan dalam pembuatan animasi pendek Sepotong Roti yang dilakukan secara *digital*.

e. In-Between

Setelah melakukan *key animation*, dilakukan proses *in-between*, yaitu menggambar diantara *key animation* agar animasi terlihat halus. Setiap animasi yang telah dibuat pasti melakukan hal ini termasuk animasi pendek Sepotong Roti yang dibuat secara digital dan teliti.

f. Coloring dan Lining

Tahap *coloring* dilakukan setelah proses *in between*. Proses *tracing* ulang gambar agar terlihat rapi. *Coloring* dalam

pembuatan animasi pendek Sepotong Roti dilakukan satu persatu sesuai *frame by frame* dengan pewarnaan yang telah ditentukan saat mendesain karakter.

3. Pascaproduksi

a. Compositing

Proses penggabungan antara karakter dengan *background* kemudian animasi dipoles agar terlihat lebih menarik. Setelah proses produksi selesai, adegan dalam animasi pendek Sepotong Roti digabungkan dengan *background* dan di-*export* kedalam bentuk video.

b. Editing

Proses penggabungan antara *shot* animasi yang telah di *compositing* dengan musik dan *sound effect*. Setelah Proses *compositing* animasi Sepotong Roti selesai, video yang berisi adengan ini disatukan dan disempurnakan lagi.

c. Rendering

Tahap akhir dalam pembuatan animasi Sepotong Roti yaitu proses meng-*export file* video dan audio yang telah digabungkan kedalam bentuk satu *file* film utuh dengan *format .mp4*, kemudian dilakukan proses *burning* kedalam *compact disc (CD)* dan dimasukkan kedalam wadah *CD* dan diberi sampul animasi Sepotong Roti.

BAB II **EKSPLORASI**

Sebelum terbentuknya animasi dua dimensi Sepotong Roti ada landasan yang diikuti berupa teori maupun teknik serta pengamatan terhadap karya animasi yang lain. Berbagai macam pustaka dicari dan melakukan riset untuk pembuatan animasi pendek Sepotong Roti.

A. Landasan Teori

1. Film

film merupakan media komunikasi massa yang sangat penting untuk mengkomunikasikan suatu realita atau pesan dan memiliki beberapa jenis yaitu film cerita, berita, film dokumenter, dan film kartun atau animasi.



2. Animasi

Animasi merupakan gambar yang bergerak terbentuk dari kumpulan gambar yang diusun secara beraturan mengikuti alur gerakan dan hitungan waktu yang telah ditentukan. Ada beberapa teknik dalam animasi yaitu teknik *cut out* 2D atau *puppet* animasi, 2D, 3D, dan *stop motion*, dan *rotoscope*. Dalam pembuatan animasi pendek “Sepotong Roti” menghubungkan Teknik 2D (Dua Dimensi) secara *digital* menggunakan komputer atau laptop dan *pen tablet*. Diperlukan juga beberapa *software* yang mendukung pembuatan animasi pendek “Sepotong Roti” seperti *adobe photoshop*, *TVPaint*, *adobe after effect*, dsb.